

KONSEP KARYA TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY*
“RATINK” SEBAGAI *GRAFFITI STATIONERY*



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Leonardus Hendy Yudha Pratama

C9513053

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016

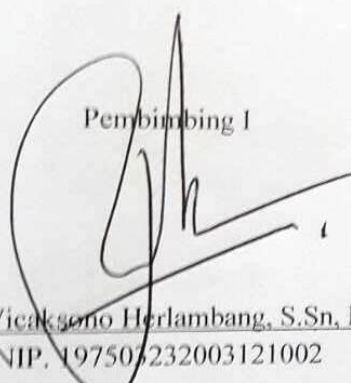
LEMBAR PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

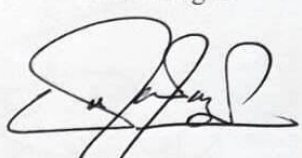
PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY* "RATINK" SEBAGAI *GRAFFITI STATIONERY*

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Penguji :


Pembimbing I


Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn, M.Sn
NIP. 197503232003121002

Pembimbing II


Jauhari, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn
NIP. 197111152006041001

LEMBAR PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal, 9 Juni 2016

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP. 1971111520060411001

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Esti Wulandari, S.Sos, M.Si

NIP. 197911092008012015

()

Pembimbing Tugas Akhir I

Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn, M.Sn

NIP. 197503232003121002

()

Pembimbing Tugas Akhir II

Jauhari, S.Sn.,M.Sn

()

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D
NIP. 196207081992031001

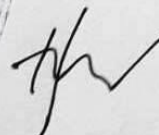
Ketua Program Studi D3

Desain Komunikasi Visual



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP. 1971111520060411001

()

MOTTO

“Desainer bukan seorang Seniman, namun tidak salah seorang Desainer memiliki
taste seorang Seniman.”

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada keluarga tercinta dan diri penulis sendiri.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan melimpahkan hikmah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN ULANG BRAND IDENTITY “RATINK” SEBAGAI GRAFFITI STATIONERY”.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Ahli Madya dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Mutaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Rudy Wicaksono Herlambang, S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Jauhari, S.Sn.,M.Sn, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Esti Wulandari, S.Sos, M.Si, selaku Sekretaris siding Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen DIII Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bimbingan selama tiga tahun perkuliahan.
7. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual atas kemudahan beradministrasi.
8. Kusuma Tri Saputro selaku *owner* Ratink.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanyalah milik Tuhan, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik dan saran yang bersifat

membangun sangatlah diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Surakarta, 20 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
BAB II IDENTIFIKASI DATA	5
A. Profil Perusahaan	5
1. Sejarah Perusahaan	5
2. Foto Profil Perusahaan	8
3. Struktur Organisasi	11
4. Visi dan Misi	13
5. Sistem Kerja	13
6. <i>Unique Selling Proposition</i>	13
7. <i>Positioning</i>	14
B. Target Market.....	14
1. Demografi	14
2. Geografi	15
C. Kompetitor.....	15
1. Krink	16
2. Dadude	19

BAB III PROSES PERANCANGAN	21
A. Konsep Kreatif	21
B. Refrensi Perancangan	23
C. Konsep Perancangan	24
1. Strategi Visual Secara Umum.....	24
2. Strategi Visual Verbal	25
3. Strategi Visual Non Verbal.....	38
D. Target Audience	42
E. Target Media.....	43
1. Daftar Target Media	43
2. Perancangan Target Media	44
F. Estimasi Biaya Produksi	56
G. Visualisasi Karya Perancangan	58
BAB IV PENUTUP	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Foto Profil Medz One Owner Ratink	8
Gambar 2.2. Graffiti Medz One Owner Ratink.....	8
Gambar 2.3. <i>Tester</i> tinta Ratink	9
Gambar 2.4. Produk dan Logo Ratink	9
Gambar 2.5. Beberapa Produk terbaru untuk Projek Akhir 2016.....	10
Gambar 2.6. Struktur Organisasi Ratink	11
Gambar 2.7. Produk Krink	17
Gambar 2.8. Produk Krink di Indonesia	18
Gambar 2.9. Promosi Krink	18
Gambar 2.10. Produk Dadude	20
Gambar 2.11. Promosi Dadude	20
Gambar 3.1. Refrensi untuk Perancangan Logo dan Maskot.....	21
Gambar 3.2. Logo Ratink.....	26
Gambar 3.3. <i>Font</i> Arial untuk tipografi logo Ratink	28
Gambar 3.4. Warna logo Ratink dalam background putih dan hitam.....	29
Gambar 3.5. Komponen warna logo Ratink dalam CMYK dan RGB.....	29
Gambar 3.6. Spesifikasi ukuran logo Ratink	30
Gambar 3.7. Spesifikasi <i>grid</i> logo Ratink.....	30
Gambar 3.8. <i>Clear Area</i> logo Ratink	31
Gambar 3.9. Skala logo Ratink	31
Gambar 3.10. Logo Ratink <i>Background</i> Warna Putih	32
Gambar 3.11. Logo Ratink <i>Background</i> Warna Hitam	33
Gambar 3.12. Logo Ratink <i>Background</i> Warna Kuning	33
Gambar 3.13. Logo Ratink <i>Background</i> Warna Biru Tua	33
Gambar 3.14. Logo Ratink <i>Background</i> Tekstur Cerah	34
Gambar 3.15. Logo Ratink <i>Background</i> Tekstur Gelap	34
Gambar 3.16. Contoh logo Ratink yang ilegal.....	35
Gambar 3.17. Contoh logo Ratink yang ilegal.....	35
Gambar 3.18. Contoh logo Ratink yang ilegal.....	36

Gambar 3.19. Contoh logo Ratink yang ilegal.....	36
Gambar 3.20. Tipografi <i>body copy</i>	37
Gambar 3.21. Tipografi <i>baseline</i>	37
Gambar 3.22. Maskot Ratink	38
Gambar 3.23. <i>Font Arial</i>	40
Gambar 3.24. <i>Font Calibri</i>	40
Gambar 3.25. <i>Font Bebas</i>	41
Gambar 3.26. Komponen warna hitam dalam CMYK dan RGB	41
Gambar 3.27. Komponen warna putih dalam CMYK dan RGB	42
Gambar 3.28. Komponen warna <i>gold</i> dalam CMYK dan RGB	42
Gambar 3.29. Visualisasi karya <i>Clip Board</i>	58
Gambar 3.30. Visualisasi karya <i>Envelope</i>	59
Gambar 3.31. Visualisasi karya <i>File Folder</i>	60
Gambar 3.32. Visualisasi karya <i>Form Stock Opname</i>	61
Gambar 3.33. Visualisasi karya <i>Letter Head</i>	62
Gambar 3.34. Visualisasi karya <i>Name Card</i>	63
Gambar 3.35. Visualisasi karya Nota Penjualan.....	64
Gambar 3.36. Visualisasi karya Stempel	65
Gambar 3.37. Visualisasi karya <i>Ballpoint</i>	66
Gambar 3.38. Visualisasi karya Black Book	67
Gambar 3.39. Visualisasi karya <i>Blank Sticker</i>	68
Gambar 3.40. Visualisasi karya <i>Canvas Panel</i>	69
Gambar 3.41. Visualisasi karya Latex Glove.....	70
Gambar 3.42. Visualisasi karya <i>Marker</i>	71
Gambar 3.43. Visualisasi karya <i>Paper Toy</i>	72
Gambar 3.44. Visualisasi karya <i>Storage Box</i>	73
Gambar 3.45. Visualisasi karya <i>Lighter</i>	74
Gambar 3.46. Visualisasi karya <i>Mug</i>	75
Gambar 3.47. Visualisasi karya <i>Pin Set</i>	76
Gambar 3.48. Visualisasi karya <i>Tote Bag</i>	77
Gambar 3.49. Visualisasi karya <i>Trucker Hat</i>	78

Gambar 3.50. Visualisasi karya <i>Sticker</i>	79
Gambar 3.51. Visualisasi karya <i>Art Print</i>	80
Gambar 3.52. Visualisasi karya <i>Uniform</i>	81
Gambar 3.53. Visualisasi karya <i>Sign System</i>	82